

APLIKASI MOODLE SEBAGAI MEDIA UJIAN KOMPEREHENSIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO

Rusmala Dewi¹, Syafriadi²

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Cokroaminoto Palopo^{1,2}

dewi_palopo@yahoo.co.id¹, appy_sapriadi@yahoo.com²

Abstrak

Tujuan Penulisan ini adalah membuat dan Mengembangkan media Ujian Komprehensif, program Studi Teknik Informatika pada Universitas Cokroaminoto Palopo. yang dapat digunakan sebagai media seleksi untuk bisa mengambil mata kuliah seminar proposal. Adapun metode yang digunakan adalah menggunakan Web Server Moodle dengan menyediakan bank soal untuk materi yang diujikan dengan memanfaatkan teknologi open source. Dengan adanya ujian komprehensif berbasis jaringan intranet dengan menggunakan web server ini adalah memudahkan komunikasi dosen dan mahasiswa dalam hal ujian dan memberi suasana yang berbeda karena bentuk ujian tidak di dalam kelas dan dengan satu fasilitas website sehingga akan terasa lebih menyenangkan.

Kata Kunci : Ujian Komprehensif, moodle

Abstrack

The purpose of this research is to develop the media of komprehensif tests informatics engineering department Cokroaminoto Palopo University. This application can use to selecting student who can to be able to took a course called seminar proposals. The methods that used is web server moodle by providing bank about to material tested with used technology open source. By this test komprehensif based tissue intranets by using a web server this is ease communication faculty and students in terms of the test and give atmosphere different because it forms ujian not in the classroom and with the website so it feels more fun

Key words : Ujian Komprehensif, Moodle

I. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pelaksanaan kurikulum di dalam suatu lembaga pendidikan. Agar mengenai sasaran tujuan mahasiswa untuk mencapai pendidikan yang telah di tetapkan maka ada beberapa metode atau teknik yang dapat dilakukan. Selain itu dengan berkembangnya teknologi informatika yang sangat cepat, ada beberapa pilihan media pembelajaran, salah satunya menggunakan komputer untuk menjadi media media pembelajaran yang dipergunakan untuk mahasiswa.

Teknologi komputer merupakan sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk

stimulus yaitu hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Sehingga pembelajaran akan lebih optimal, namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar ,guruatau dosen merupakan orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan pengajar tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program komputer. Disini kami akan membahas sebagian kecil dari perkembangan teknologi informatika yaitu media pembelajaran berbasis Moodle. Sebagian besar orang belum mengetahui tentang Moodle ini sendiri.

Kami penyusun membuat program yang sederhana, dengan menggunakan aplikasi Moodle ini untuk membantu dan mempermudah jalannya suatu pembelajaran dalam hal ini pelaksanaan Ujian Komprehensif. Perkembangan teknologi digital yang memungkinkan kegiatan Ujian berlangsung dimana mahasiswa langsung berinteraksi dengan computer untuk menyelesaikan soal kasus yang disediakan oleh media ini tanpa terlalu banyak campur tangan dari dosen atau mahasiswa lainnya sehingga didapat hasil yang murni kemampuan individu sebagai syarat pokok untuk mengambil mata kuliah seminar proposal. Oleh karena itu penyusun sebagai salah satu staf dosen Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo mencoba untuk membuat Media ujian Komprehensif ini dengan menggunakan sistem ujian elektronik. Adapun tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Tujuan Penulisan ini adalah membuat media Ujian Komprehensif, program Studi Teknik Informatika pada Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Mengembangkan sebuah media Ujian Komprehensif yang dapat digunakan.
3. sebagai media seleksi untuk bisa mengambil mata kuliah seminar proposal.

Hasil penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi bagi pihak-pihak yang memiliki kepentingan dengan pelaksanaan ujian komprehensif secara onlie intranet antara lain :

1. Bagi mahasiswa

Melalui sistem ini mahasiswa akan lebih fokus mengerjakan soal ujian dikarenakan sangat kecil sekali kemungkinan untuk melakukan kecurangan, sehingga mahasiswa tidak berpikiran ke hal- hal negatif lagi seperti mencontek, kemudian mahasiswa juga langsung melihat nilai hasil pengerjaan ujiannya.

2. Bagi dosen penguji

Pada sistem ini penguji tidak perlu lagi melakukan pengawasan dengan berkeliling diantara peserta ujiannya karena sisten ini sudah dapat mereduksi kecurangan pada ujian dengan model soal randomisasi.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang hal-hal yang berkaitan dengan pemanfaatan web server ujian intranet.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Media

Menurut EACT yang dikutip oleh **Rohani** (1997 : 2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut **Djamarah** (1995 : 136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”.

2.2 Kegunaan Media

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Mengatasi sikap pasif siswa menjadi lebih berbagai
4. Mengkondisikan munculnya persamaan persepsi dan pengalaman

2.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran (*Instruction*) berarti kegiatan-kegiatan guru yang mendorong siswa menyadari tujuan belajar, memusatkan perhatian siswa pada kegiatan latihannya, memeriksa hasil latihan siswa, memberikan balikan hasil latihan kepada siswa dan memberikan pengukuhan (Wens, 2007:19).

Adapun peristiwa-peristiwa pembelajaran menurut Rober M, Gagne (1977) ada dalam Wens Tanlain (2007:25) ada delapan peristiwa pembelajaran yaitu :

1. Menumbuhkan motivasi siswa
Menumbuhkan motivasi siswa adalah guru memberikan motivasi atau dorongan

supaya siswa terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

2. Memberitahukan tujuan belajar
Memberitahukan tujuan belajar adalah dengan cara guru menyampaikan indikator supaya siswa tahu apa yang akan dipelajari.
3. Mengarahkan perhatian siswa
Mengarahkan perhatian siswa adalah kegiatan yang dilakukan pendidik memusatkan perhatian untuk satu tujuan belajar apa yang hendak dicapai dalam belajar.
4. Merangsang mengenal kembali
Merangsang mengenal kembali adalah kegiatan guru memberikan pertanyaan pengalaman-pengalaman yang sudah didapat siswa untuk dikembangkan lebih baik lagi.
5. Memberikan pedoman belajar
Memberikan pedoman belajar adalah kegiatan guru memberikan acuan sumber-sumber belajar misalnya adanya buku paket atau modul.

2.4 Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang di pergunakan untuk proses penyaluran informasi.

Sedangkan *Nasional Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Zainudin HRL, 1984:35)

2.5 Pengertian Moodle

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masukan kedalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan Moodle, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. Moodle itu sendiri singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*.

Moodle merupakan sebuah aplikasi *Course Management System* (CMS) yang gratis dapat di-download, digunakan atau pun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (General Public License). Anda dapat men-download aplikasi Moodle di alamat <http://www.moodle.org>. Saat ini Moodle sudah digunakan pada lebih dari 150.000 institusi di lebih dari 160 negara didunia.

Aplikasi Moodle dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan Moodle Versi 1.0. Saat ini Moodle bisa dipakai oleh siapa saja secara Open Source. Sistem yang dibutuhkan agar aplikasi Moodle ini dapat berjalan dengan baik adalah Apache Web Server, PHP dan database MySQL atau PostgreSQL.

Dengan menggunakan Moodle kita dapat membangun sistem dengan konsep *E-Learning* (pembelajaran secara elektronik) ataupun *Distance Learning* (pembelajaran jarak jauh). Dengan konsep ini sistem belajar mengajar akan tidak terbatas ruang dan waktu. Seorang dosen/guru/pengajar dapat memberikan materi kuliah dari mana saja. Begitu juga seorang mahasiswa/siswa dapat mengikuti kuliah dari mana saja.

Bahkan proses kegiatan test ataupun kuis dapat dilakukan dengan jarak jauh. Seorang dosen/guru/pengajar dapat membuat materi soal ujian tersebut dapat dilakukan secara online dengan sangat mudah. Sekaligus juga proses ujian atau kuis tersebut dapat dilakukan secara online sehingga tidak membutuhkan kehadiran peserta ujian dalam suatu tempat. Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, warnet bahkan di saat perjalanan dengan membawa laptop dan mendukung koneksi internet. Pemilihan ketiga komponen tersebut menjadi satu kesatuan adalah penting untuk menjaga integritas dan kinerja dari aplikasi yang akan dibuat. Ketiga komponen tersebut adalah Apache Web Server, MySQL database server, dan PHP.

1. Perangkat Lunak Inti
perangkat lunak inti yang menyusun aplikasi itu sendiri. Aplikasi ini sering disebut dengan istilah *Learning Manajemen System* atau LMS. Terdapat

beberapa paket LMS yang berbasis *Open Source*. Dan yang kami gunakan saat ini adalah jenis Moodle yang sudah di modifikasi.

2. Perangkat Lunak Pembantu

- a. *Virtual Box* adalah Salah satu perangkat lunak yang cukup efisien dalam hal menempatkan sistem operasi kedua
- b. *HotPotatoes ver.6* merupakan perangkat lunak pembantu untuk membuat rancangan soal pilihan ganda.

3. Peralatan dan Koneksi Jaringan

Perangkat-perangkat pembuat jaringan komputer sebagai sarana penghubung antara komputer server dengan komputer-komputer klien menggunakan koneksi jaringan dengan Kabel, adapun peralatan pembuatan jaringan antara lain :

- a. Crimping tool
- b. Tester Cable
- c. Hub 16 Port 2 Buah

koneksi dengan menggunakan teknologi Ethernet dengan mempergunakan kabel jaringan. Teknologi ini memiliki kecepatan yang tinggi (100 Mbps) dengan karakteristik kebutuhan:

- a. Kabel UTP 1 Roll
- b. Connector (RJ-45) 2 Dos

III. Pembangunan Sistem

3.1 Pilihan Teknologi yang Akan Dipergunakan

Untuk memulai pembuatan aplikasi, diperlukan pemilihan teknologi yang akan digunakan. Terdapat beberapa pilihan teknologi, yaitu:

1. Teknologi Perangkat Keras (*Hardware*)

Merupakan salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi

2. Teknologi *Open Source*

Merupakan teknologi yang dapat secara bebas untuk dipergunakan, baik perseorang, komunitas, maupun dalam tingkatan yang lebih. *Open Source* sendiri menjadi fenomena dimana semua orang dapat memperoleh kode sumber, sehingga dapat melakukan perubahan, konfigurasi, maupun

pengembangan apabila diperlukan. Tingkat fleksibilitas dan kustomisasi maksimum akan dapat dicapai menjadi pula salah satu kelebihan sistem operasi *Linux*, jika dibandingkan dengan sistem operasi yang lain.

Situasi di Indonesia dimana daya beli masyarakat yang rendah serta tingkat kepedulian terhadap penggunaan aplikasi perangkat lunak yang legal, membuat solusi penggunaan teknologi *open source* menjadi pilihan utama oleh banyak pihak. Disertai pula dengan berbagai keunggulan dibanding dengan penggunaan teknologi yang bersifat komersial, antara lain sebagai berikut:

- a. Gratis, atau dengan biaya yang minimal.
- b. Mendapatkan kode sumber dari aplikasi, sehingga pengguna dapat mempelajari secara langsung pembuatan aplikasi tersebut, serta dengan mudah dapat mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan.
- c. Mendapatkan dukungan dari komunitas ataupun sesama pengguna aplikasi, sebagai tanggung jawab moral untuk saling membantu. Ini adalah salah satu kekuatan dari teknologi *open source*.
- d. Suatu teknologi yang telah digunakan secara luas dan massal, membuktikan kehandalan yang ada di dalamnya, serta tingkat fungsionalitas yang tinggi sebagai solusi kepada pengguna.

Selain telah dibahas mengenai keunggulan dari teknologi *open source*, dapat ditemukan pula beberapa titik lemah dari teknologi ini. Terdapat dua poin penting yang sering dipertanyakan di kalangan pengguna perseorang maupun korporat, pertama, yaitu dengan menggunakan teknologi yang kode sumbernya tersebar secara luas memunculkan kekhawatiran bahwa kelemahannya akan dapat secara mudah diketahui. Meskipun dalam banyak kasus, setiap terdapat celah yang memungkinkan pihak yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan perusakan, segera setelah beberapa saat celah tersebut ditemukan, akan langsung terdapat *patch* dari komunitas.

Kemudian poin yang kedua adalah pendapat di kalangan korporat yang pesimis terhadap tidak adanya dukungan atau *support*

langsung dari pihak pengembang sistem atau aplikasi, apabila terdapat suatu masalah yang harus ditangani dengan segera. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, solusi yang harus dilakukan adalah secara rutin pihak administrator sistem atau aplikasi melakukan pembaharuan (*update*), atau dapat pula memilih menggunakan distribusi sistem *open source* yang bersifat semi komersial, dimana harga yang diberikan adalah sebenarnya ditujukan kepada dukungan layanan terhadap sistem.

3.2 Persiapan bank soal

Bank Soal terdiri dari jenis mata kuliah Semester 1 sampai semester VI dengan syarat semua jenis soal terdiri dari mata kuliah wajib, dengan spesifikasi soal pilihan ganda, jumlah keseluruhan soal untuk tiap gelombang terdiri 100 butir soal yang terdiri 5 soal per mata kuliah.

3.3 Persiapan daftar user

Seluruh peserta terdiri dari mahasiswa fakultas teknik komputer uncp semester 7 yang telah siap mengikuti seminar proposal skripsi

3.4 Pembuatan Aplikasi

1. Proses pembuatan paket server lokal dan proses instalasi jaringan local area network

Proses selanjutnya setelah tahap persiapan adalah proses instalasi yang dibagi menjadi 2 bagian:

- Instalasi perangkat keras dan system operasi utama.
- Instalasi dan Pemasangan jaringan
- Instalasi perangkat lunak Pembantu

Untuk instalasi perangkat keras dan jaringan, serta perangkat lunak dasar dan pendukung akan dibahas secara ringkas, ulasan yang lebih mendalam akan didedikasikan untuk instalasi dari dan pengolahan data di moodle yang merupakan aplikasi inti yang akan dibuat.

a. Instalasi Perangkat Keras dan system operasi utama

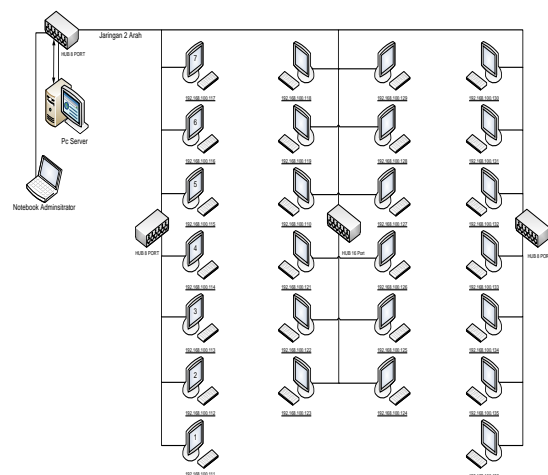
Perangkat keras terutama komputer server sudah terpasang dengan baik dalam hal ini digunakan Komputer desktop sebagai server dan

Komputer Dekstop Advan sebagai client.

- Penginstalan sistem operasi utama (Microsoft Windows Xp service pack 3)
- Penginstalan Hardware (driver pada PC)

b. Instalasi dan pemasangan jaringan.

Untuk instalasi jaringan, terdapat banyak sekali literatur yang menjelaskan pemasangan jaringan secara efektif baik koneksi dengan kabel Sebagai contoh untuk menggunakan kabel Ethernet kecepatan tinggi (Gigabit Ethernet), skema pemasangan kabel jaringan menggunakan kabel UTP, RJ-45, dan HUB.



Gambar 1. Instalasi jaringan

2. Proses pembuatan paket aplikasi webserver

Untuk membuat aplikasi Ujian Komprehensif beberapa tahapan harus dilalui yaitu:

- Persiapan :
proses persiapan perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komputer maupun bank soal dan daftar peserta yang harus dipersiapkan sebelumnya.
- Instalasi :
proses pemasangan segala perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan komputer.
- Pengisian dan Pengubahan :
proses modifikasi teknologi Open Source yang ada agar sesuai dengan yang diharapkan, mencakup penambahan tema, penambahan data peserta (mahasiswa), penambahan

kategori (gelombang) ujian, dan lain-lain.

4. Uji Coba:

untuk beberapa saat, aplikasi harus melewati fase uji coba untuk mengetahui dan mengantisipasi segala kemungkinan kesalahan yang ada sebelum dipakai secara menyeluruh.

5. Pemakaian:

penggunaan secara menyeluruh

aplikasi ujian komprehensif

Disamping beberapa proses yang harus dilalui diatas, sumber daya manusianya juga harus dipersiapkan untuk menjamin kelangsungan pemakaian dari aplikasi ini, karena pada akhirnya tergantung pada administrator (prodi pelaksana) dan para mahasiswa untuk menentukan apakah pembuatan aplikasi ini akan bermanfaat atau tidak.

1. Membuat Aplikasi Virtual untuk menginstal sistem operasi *linux*

- Membuat folder baru kemudian menempatkan semua aplikasi pendukung ke folder tersebut dalam hal ini digunakan folder bernama "ServerKomperehensif"
- Buka aplikasi Oracle VM VirtualBox



Gambar 2. Tampilan awal virtualbox

- Kemudian klik baru / new dan pilih next
- Kemudian pada kolom nama di isikan dengan *serverkomperehensif*, operating sistem di isi dengan memilih *linux* version *linux* 2.6. kemudian pilih next.

- Penyesuaian memori dasar secara otomatis diatur oleh sistem dengan menggunakan $\frac{1}{2}$ dari memori server.
- Langkah selanjutnya membuat partisi hardisk baru create new hard disk.
- Memilih jenis sistem yang digunakan dalam hal ini digunakan sistem *virtual disk image (VDI)* kemudian memilih akselerasi hardisk *dynamically allocated*.
- Pemilihan lokasi penyimpanan sistem dalam hal ini digunakan penyimpanan pada folder yang sebelumnya telah dibuat dengan kapasitas 8 gigabyte.
- Pada langkah ini sudah selesai pembuatan partisi hardisk virtual.
- Langkah selanjutnya setingan aplikasi virtual. Langkah-langkahnya :
 - Memilih setting dan pada bagian storage memilih IDE Controller-empty kemudian pada bagian Attribut mencari sistem operasi *linux debian* yang berekstensi *iso*.
 - Memilih setting pada bagian jaringan adapter 1 kemudian memilih attached to :host-only-adapter.
- Jalankan mesin virtual yang telah dibuat dan disetting.

2. Menginstal Aplikasi Linux.

- Pada saat penginstalan dalam pemilihan konfigurasi network dipilih secara manual dengan konfigurasi sebagai berikut.
- Ip address : 192.168.100.254 (alamat ip address yang akan dipakai pada client untuk memanggil layanan web pada server).
- Netmask : 255.255.255.0
- Gateway : 192.168.100.1 (alamat ip address pada server yang akan terpakai pada jaringan LAN).
- Name server : 192.168.100.1.
- Hostname : ServerKomperehensif (nama hosting untuk web server pada jaringan linux virtual).

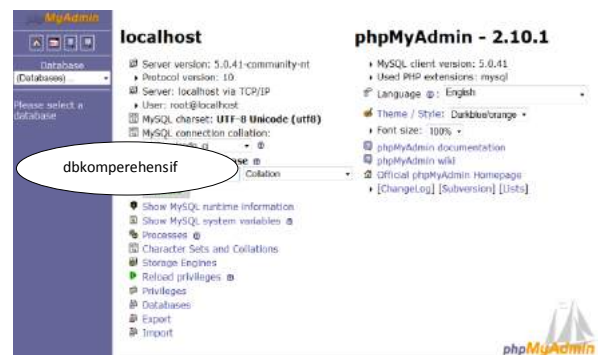
- Domain name : www.ukftkom.ac.id (nama domain yang pada server yang akan digunakan oleh client).
 - Langkah selanjutnya memasukkan password dan username untuk login ke sistem operasi linux, username dan password menggunakan “ftkomserver”
 - Selanjutnya adalah penginstalan software dalam linux antara lain webserver, dns server, sqlserver.
3. Menginstal aplikasi pendukung dalam linux.

Setelah penginstalan linux telah selesai langkah selanjutnya adalah login kedalam layanan server linux dengan username dan password yang telah dibuat sebelumnya dan langkah selanjutnya adalah menginstal aplikasi dalam linux antara lain apache2, php5, mysql-server dan phpmyadmin dengan perintah : “*apt-get install apache2 php5 mysql-server php5-mysql libapache2-mod-php5 php5-gd php5-curl php5-xmlrpc cvs ssh phpmyadmin*”.

4. Memasukkan file opensource (moodle yang telah dimodifikasi) kedalam hosting server linux.
- langkah pertama membuat folder dalam direktori “var/www/” dengan perintah :
 - `# cd /var/www` (membuka direktori www)
 - `# mkdir komperehensif` (membuat folder bernama komperehensif yaitu folder tempat penyimpanan data source code)
 - `# mkdir komperehensifdata` (membuat folder bernama komperehensifdata yaitu folder tempat penyimpanan temporary dari source code)
 - Langkah kedua membuat hak akses pengguna ke direktori yang telah dibuat.
 - `chown -R www-data:www-data komperehensif`
 - `chown -R www-data:www-data komperehensifdata`
 - Menjalankan aplikasi winSCP yang digunakan untuk membuka file data dalam layanan hosting server, kemudian masukkan file moodle yang telah dimodifikasi kedalam hosting

server yang ditempatkan pada direktori `/var/www/komperehensif/`.

5. Membuat database dalam aplikasi layanan database phpmyadmin.
- Membuka aplikasi browser internet kemudian pada alamat address di isikan dengan alamat ip server yang dibuat sebelumnya (192.168.100.254/phpmyadmin)
 - Memasukkan username dan password mysql sesuai yang telah dibuat sebelumnya (username :root password :ftkomserver), kemudian membuat database dengan nama “dbkomperehensif”



Gambar 3. Tampilan awal phpmyadmin

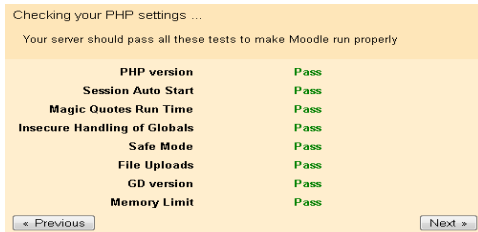
6. Menginstal Moodle yang telah di modifikasi kedalam hosting server linux.
- Menginstal source code dalam aplikasi layanan browser internet contohnya mozilla firefox kemudian pada alamat address di isikan dengan alamat ip server (192.168.100.254) dan di ikuti dengan nama folder tempat menyimpan source code (komperehensif).
 - Berikut langkah-langkah penginstalan moodle yang telah di modifikasi kebentuk versi ujian komperehensif.

1. Membuka Web Browser dengan Alamat <http://192.168.100.254/komperehensif> maka akan muncul tampilan sbb :



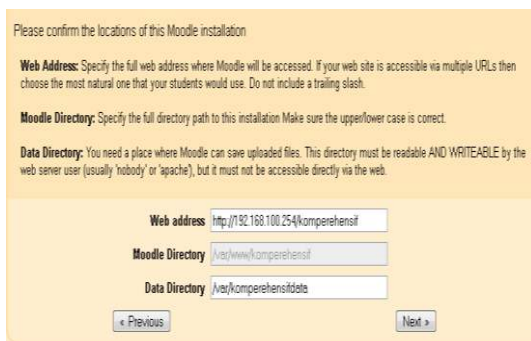
Gambar 4. Instalasi moodle bagian 1

2. Langkah selanjutnya adalah :
- Memilih language English
 - Kemudian menampilkan halaman checking PHP setting. Dan dipastikan seluruh requirement akan bertanda **Pass**



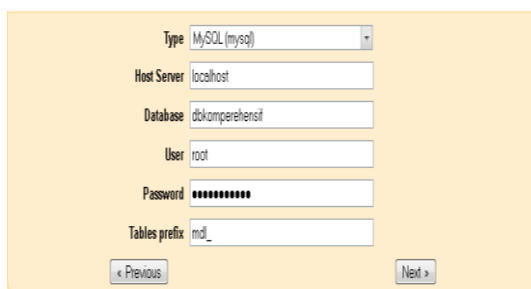
Gambar 5. Instalasi moodle bagian 2

- Halaman confirm location. Di isi dengan data sebagai berikut.



Gambar 8. Instalasi moodle bagian 3

- Masuk ke laman database setting. Di isikan dengan entri sebagai berikut.



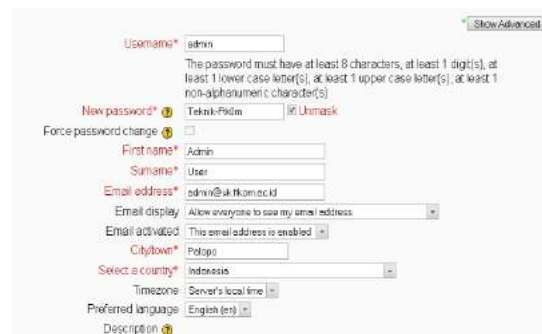
Gambar 9. Instalasi moodle bagian 4

- Tahap selanjutnya adalah memeriksa ketersediaan aplikasi dengan layanan server pendukung.



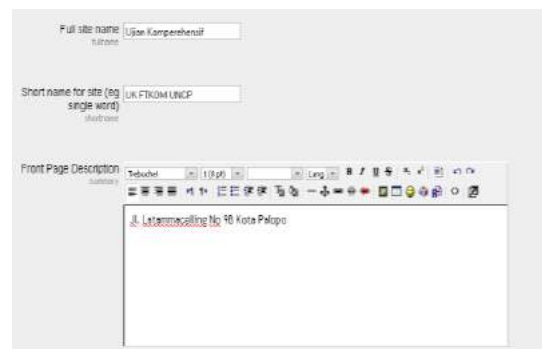
Gambar 10. Instalasi moodle bagian 5

- Selanjutnya adalah pengisian data administrator.



Gambar 11. Instalasi moodle bagian 6

- Halaman berikutnya adalah pengisian data web server.



Gambar 12. Instalasi moodle bagian 7

3. Entry data

1. Proses pembuatan soal ujian

Banyak fitur yang bisa dilakukan untuk membuat soal interaktif dengan menggunakan software [Hot Potatoes](#), salah satunya membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*). Soal dalam bentuk pilihan ganda dapat dibuat dengan menggunakan fitur JBC. Tahapannya pembuatannya sebagai berikut :

- Jalankan program [Hot Potatoes](#) dengan meng-klik ikon program ini pada desktop komputer anda (atau pada tempat lain).
- Klik ikon **JQuiz**

Gambar 13. Tampilan awal [Hot Potatoes](#)

- Klik dalam kotak judul, the title box, dan tulis nama latihan yang dimaksud
- Dalam kotak pertanyaan, the question box, tulislah pertanyaan anda
- Dalam kotak jawaban, the answer box, tulislah jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, D, dst serta berilah tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan, seperti pada contoh berikut ini:

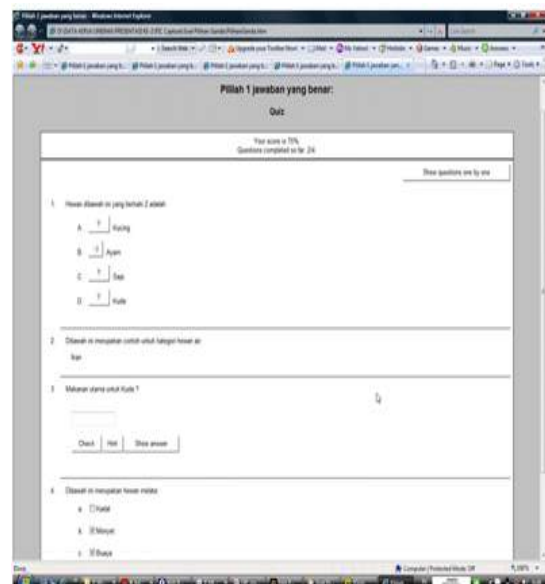


- Tulis pula umpan-balik untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. Feedback ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban, baik salah maupun yang benar. Feedback dapat berupa frase pendek, misalnya "Jawaban Anda Benar", atau "Maaf, Ulangi Lagi", dll. Perhatikan contoh berikut :
- Pertanyaan berikutnya dapat dibuat dengan meng-klik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan, seperti pada gambar berikut:
- Masukkan pertanyaan yang dikehendaki.
- Soal-soal yang telah dibuat dapat dikonfigurasi tampilannya dengan meng-klik menu "Option" kemudian memilih "Configure Output".
- Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:

1. Titles/Instructions (Untuk mengkonfigurasi atau merubah bentuk dan jenis judul)
2. Prompt/Feedback (Menyiapkan fasilitas feedback (tanggapan) yang akan ditampilkan)
3. Buttons (Dapat digunakan untuk membuat hyperlink ke quiz berikutnya atau ke halaman lain dalam web)
4. Appearance (Fasilitas ini disiapkan untuk merubah tampilan quiz, misalnya dengan merubah tampilan warna.)

- Simpan data atau file ini pada lokasi yang anda inginkan. Data tersebut dapat disimpan di hardisk PC/laptop anda atau pada external lainnya, misalnya flashdisk, CD, atau pun disket.
- Terakhir, data atau file tersebut dapat di export ke HTML atau dalam format web dengan cara meng-klik ikon spider's web button yang terletak pada salah tool bar. Hal ini menjadikan data atau file anda tersimpan dalam bentuk web page yang dapat dilihat lewat browser (misalnya explorer, dll).

Berikut ini contoh hasil yang telah dibuat :



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi

a. Tampilan awal sistem



Gambar 16. Tampilan Utama

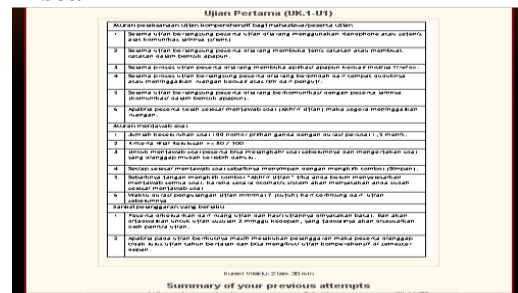
Untuk mengakses halaman website ujian komprehensif client harus menggunakan aplikasi browser network dengan memasukkan alamat url <http://192.168.100.254>

b. Tampilan setelah login sebagai peserta



Gambar 17. Tampilan pilihan jenis ujian

c. Tampilan informasi pengerjaan soal



Gambar 18. Tampilan informasi tata cara ujian

d. Tampilan pengerjaan soal



Gambar 19. Tampilan penjawaban soal

e. Tampilan hasil pengerjaan soal



Gambar 20. Tampilan skor hasil

V. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dengan adanya ujian komprehensif berbasis jaringan intranet dengan menggunakan web server ini adalah memudahkan komunikasi dosen dan mahasiswa dalam hal ujian dan memberi suasana yang berbeda karena bentuk ujian tidak di dalam kelas dan dengan satu fasilitas website sehingga akan terasa lebih menyenangkan.

Melalui sistem ini mahasiswa akan lebih fokus mengerjakan soal ujian dikarenakan sangat kecil sekali kemungkinan untuk melakukan kecurangan, sehingga

mahasiswa tidak berpikiran ke hal-hal negatif lagi seperti mencontek, kemudian mahasiswa juga langsung melihat nilai hasil pengerjaan ujiannya. Sehingga penguji tidak perlu lagi melakukan pengawasan dengan berkeliling diantara peserta ujiannya karena sistem ini sudah dapat mereduksi kecurangan pada ujian dengan model soal randomisasi.

4.2. Saran

Aplikasi Ujian Komprehensif ini masih dapat dikembangkan lagi. Dibawah ini adalah beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *Ujian*, yaitu :

1. Aplikasi ujian ini memerlukan maintenance secara rutin agar aplikasi ini dapat selalu mengikuti perkembangan kurikulum pembelajaran yang selalu berubah-ubah. Seperti format pemberian nilai dan distribusi materi pelajaran dengan mengacuh pada kurikulum yang berjalan.
2. Aplikasi ujian ini juga masih dapat ditambahkan dengan fitur-fitur multimedia yang berhubungan dengan kebutuhan perkuliahan dan informasi lainnya.
3. Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, sistem keamanan aplikasi ini juga harus selalu ditingkatkan agar kerahasiaan data-data tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://baru-ajah.blogspot.com/pengertian moodle.html/tgl akses 28 Desember 2012>
http://www.e-learning-jogja.org/file.php/1/instalasi_moodle-rev.pdf,tgl akses 26 Desember 2012
<http://blog.uny.ac.id/hermansurjonofiles/2009/08/petunjuk-instalasi-moodle dilaptop-april 2010.pdf,tgl akses 26 Desember 2012>
<http://z0n2.wordpress.com/2008/04/01/media-pembelajaran/diunduh tgl 26 Desember 2012>
<http://roniyusron.wordpress.com/2012/08/14/jenis-jenis-media-pembelajaran-yang-patut-diketahui-guru/diakses 26 Desember 2012>